

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

Dalam kajian teori ini akan dipaparkan tentang teori-teori yang berkaitan dengan masalah penelitian. Kajian teori yang dipaparkan dalam pokok bahasan ini, meliputi deskripsi teori, penelitian yang relevan, kerangka pikir, dan pengajuan hipotesis. Bagian deskripsi teori berisi uraian tentang menulis narasi dan media televisi *reality show*. Bagian penelitian yang relevan berisi beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini. Bagian kerangka pikir berisi uraian pencapaian tujuan yang diinginkan dari penelitian. Sementara itu, pengajuan hipotesis berisi dugaan sementara terhadap masalah dalam penelitian ini.

#### **A. Deskripsi Teori**

##### **1. Tinjauan tentang Keterampilan Menulis**

###### **a. Pengertian Menulis**

Menulis adalah segenap rangkaian kegiatan seseorang mengungkapkan gagasan dan menyampaikannya melalui bahasa tulis kepada masyarakat pembaca untuk dipahami (Gie, 2002: 3). Selain itu, Tarigan (2008: 3) mengemukakan bahwa menulis merupakan suatu keterampilan berbahasa yang dipergunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, tidak secara tatap muka dengan orang lain. Berarti melalui bahasa, seseorang dapat berkomunikasi dalam bentuk tulisan.

Sutarno (2008: 10) menyatakan bahwa menulis adalah suatu cara untuk mewujudkan, menjabarkan, dan menuangkan ide, konsep, gagasan, dan pikiran ke dalam sebuah tulisan. Tulisan ini pada dasarnya merupakan rekaman atas pengalaman, pengamatan, penghayatan, atau pengolahan daya pikir seseorang.

Hasil dari pemikiran seseorang ini kemudian dituangkan dalam bentuk tulis yang disusun secara teratur agar pembaca dapat memahaminya.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa menulis adalah suatu bentuk komunikasi tidak langsung yang dilakukan oleh seseorang untuk mengungkapkan gagasan dalam bentuk bahasa tulis yang dapat dibaca oleh orang lain. Kegiatan menulis ini menjadi sarana seseorang dalam menuangkan gagasannya menjadi wujud konkret berupa tulisan.

#### **b. Tujuan Menulis**

Menurut Keraf (1997: 34), tujuan menulis adalah untuk mengungkapkan fakta-fakta, perasaan, sikap, dan isi pikiran secara jelas dan efektif kepada para pembaca. Sementara tujuan menulis menurut Tarigan (2008: 24–25), yaitu: (1) untuk memberitahukan atau mengajar, (2) untuk meyakinkan atau mendesak, (3) untuk menghibur atau yang mengandung tujuan estetik, dan (4) untuk mengekspresikan perasaan dan emosi yang kuat. Sehubungan dengan tujuan menulis, Hugo Haring (melalui Tarigan, 2008: 25–26) juga mengemukakannya sebagai berikut.

- 1) *Assignment purpose* (tujuan penugasan). Tujuan ini sebenarnya tidak mempunyai tujuan sama sekali, bukan kemauan sendiri, atau karena ditugaskan.
- 2) *Altruistic purpose* (tujuan altruistik). Tujuan ini adalah untuk menyenangkan pembaca, menghindarkan keduakaan pembaca, menolong pembaca memahami, menghargai perasaan, membuat hidup pembaca lebih mudah dan lebih menyenangkan dengan karya itu.

- 3) *Persuasive purpose* (tujuan persuasif). Maksud dari tujuan ini adalah untuk meyakinkan pembaca akan kebenaran gagasan yang ditulis.
- 4) *Informational purpose* (tujuan informasional). Tujuan menulis ini memberi informasi atau penerangan kepada pembaca.
- 5) *Self-expressive purpose* (tujuan pernyataan diri). Tulisan bertujuan mengenalkan diri penulis kepada pembaca.
- 6) *Creative purpose* (tujuan kreatif). Tujuan ini erat kaitannya dengan tujuan pernyataan diri atau mencapai nilai-nilai artistik.
- 7) *Problem-solving purpose* (tujuan pemecahan masalah). Dalam menulis, penulis bertujuan ingin memecahkan masalah yang sedang dihadapi.

Berdasarkan pendapat ketiga ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan menulis, yaitu: (1) untuk menuangkan ide atau gagasan, (2) untuk meyakinkan pembaca, (3) untuk menghibur pembaca, dan (4) untuk memberikan informasi kepada pembaca. Kegiatan menulis ini pun dimaksudkan agar hasil dari penuangan gagasan yang berupa wujud konkret dapat sampai kepada pembaca.

### **c. Karangan yang Baik**

Karangan yang baik dipengaruhi oleh pengorganisasian yang baik. Karangan yang baik ini dimaksudkan agar tujuan dari penulis dapat sampai kepada pembaca. Menurut Adelstein & Pival (melalui Tarigan, 2008: 6–7), karangan yang baik memiliki ciri-ciri sebagai berikut.

- 1) Karangan yang baik mencerminkan kemampuan penulis mempergunakan nada yang serasi.

- 2) Karangan yang baik mencerminkan kemampuan penulis menyusun bahan-bahan yang tersedia menjadi keseluruhan yang utuh.
- 3) Karangan yang baik mencerminkan kemampuan penulis untuk menulis dengan jelas.
- 4) Karangan yang baik mencerminkan kemampuan penulis untuk menulis secara meyakinkan atau dapat menarik minat pembaca.
- 5) Karangan yang baik mencerminkan kemampuan penulis untuk mengkritik naskah tulisannya dan memperbaikinya.
- 6) Karangan yang baik mencerminkan kebanggaan penulis dalam naskah.

Kriteria dalam menentukan karangan yang baik juga dikemukakan oleh Darmadi (1998: 24). Ciri-ciri karangan yang baik tersebut adalah sebagai berikut.

1) Signifikan

Karangan dikatakan signifikan apabila dapat menceritakan suatu hal yang dibutuhkan pembaca. Dengan demikian, pembaca dapat belajar dari karangan itu karena betul-betul diinginkannya.

2) Jelas

Kejelasan merupakan hal penting dalam sebuah karangan. Kejelasan berkaitan dengan mudah tidaknya sebuah karangan untuk dipahami pembaca. Karangan yang jelas ditentukan beberapa faktor, seperti pilihan kata, struktur kalimat, penggunaan kata-kata penghubung, organisasi ide, pemilihan ilustrasi, dan sebagainya.

3) Mempunyai kesatuan dan organisasi yang baik

Kesatuan dan organisasi karangan yang baik dapat menyenangkan pembaca dan mudah dipahami isinya. Kesatuan ini berkaitan dengan perkembangan kalimat yang logis dan mendukung ide paragraf. Sementara organisasi yang baik tampak pada letak kalimat secara tepat dan urutannya logis.

4) Ekonomis (padat isi)

Karangan yang ekonomis dapat memudahkan pembaca dalam menangkap isinya. Dengan demikian, karangan yang baik itu harus ekonomis atau padat isinya.

5) Pengembangan yang memadai

Karangan yang dikembangkan secara memadai akan lebih mudah dipahami pembaca daripada karangan yang tidak dikembangkan secukupnya. Dalam pengembangan yang memadai dibutuhkan dua hal, yaitu memilih topik khusus dan membatasi pada komitmen yang telah dibuatnya. Komitmen ini misalnya judul yang sudah dapat diprediksi isinya.

6) Penggunaan bahasa yang dapat diterima

Penggunaan bahasa yang baik akan mempengaruhi tingkat kejelasan sebuah karangan. Penggunaan bahasa dalam karangan harus mengikuti kaidah bahasa yang ada. Dengan begitu, pembaca dapat dengan mudah memahaminya.

7) Mempunyai kekuatan

Ciri karangan ini adalah ciri yang tidak dapat dilihat, tetapi dirasakan. Dengan kekuatan ini, pembaca dapat merasakan kehadiran penulis yang tidak jauh darinya.

Berdasarkan pendapat-pendapat tentang ciri karangan di atas, dapat disimpulkan bahwa karangan yang baik adalah ciri karangan menurut pendapat Darmadi. Karangan yang baik tersebut dijelaskan secara terperinci. Ciri-ciri tersebut telah memuat dari ketepatan tujuan menulis, faktor kejelasan karangan, kepadatan isi, pengembangan karangan, penggunaan bahasa, dan kekuatan karangan tersebut.

## **2. Tinjauan tentang Karangan Narasi**

### **a. Pengertian Karangan Narasi**

Menurut Keraf (2010: 136), narasi adalah suatu bentuk wacana yang berusaha menggambarkan dengan sejelas-jelasnya kepada pembaca suatu peristiwa yang telah terjadi. Dengan kata lain, narasi berusaha menjawab sebuah pertanyaan “apa yang telah terjadi”. Bentuk karangan ini berusaha mengisahkan suatu kejadian atau peristiwa yang seolah-olah pembaca dapat melihat dan dapat mengalami peristiwa itu. Unsur yang penting dalam narasi ini adalah perbuatan atau tindakan dan rangkaian waktu peristiwa itu terjadi.

Sirait (1985: 24) mengemukakan bahwa narasi adalah karangan yang berkenaan dengan rangkaian peristiwa. Tujuan dari narasi ini mengatakan kepada pembaca tentang apa-apa yang terjadi. Dengan demikian, pokok permasalahan dalam narasi adalah perbuatan, tindakan, atau aksi.

Berdasarkan pengertian-pengertian narasi di atas, dapat disimpulkan bahwa narasi adalah karangan yang menggambarkan kronologi peristiwa dalam rangkaian waktu tertentu. Melalui karangan ini, pembaca dibuat seolah-olah dapat merasakan peristiwa demi peristiwa yang terjadi.

## **b. Jenis-jenis Karangan Narasi**

Karangan narasi menyajikan suatu kisah atau peristiwa yang seolah-olah tampak nyata dialami pembaca. Kisah-kisah yang ditawarkan ini terjadi dalam suatu rangkaian waktu. Rangkaian waktu ini dikisahkan kehidupan yang begitu dinamis. Keraf (2010: 136–137) membagi karangan narasi menjadi dua jenis, yaitu narasi ekspositoris dan narasi sugestif.

### **1) Narasi Ekspositoris**

Narasi ekspositoris adalah narasi yang bertujuan untuk menggugah pikiran para pembaca untuk mengetahui apa yang dikisahkan. Sasaran utama jenis narasi ini berupa perluasan pengetahuan para pembaca setelah selesai membaca kisah tersebut. Narasi ini berusaha menyampaikan informasi suatu peristiwa yang berlangsung. Persoalan yang diangkat dalam narasi ekspositoris pun merupakan tahap-tahap kejadian dan rangkaian-rangkaian perbuatan yang disajikan kepada para pembaca. Peristiwa ini disajikan secara runtut dimaksudkan agar informasi dalam narasi mampu memperluas pengetahuan atau pengertian pembaca.

Narasi ekspositoris dapat bersifat generalisasi dan dapat bersifat khas atau khusus. Narasi ekspositoris bersifat generalisasi apabila narasi tersebut berusaha menyampaikan suatu proses yang umum, yang dapat dilakukan siapa saja, dan dapat dilakukan secara berulang-ulang. Misalnya, wacana yang menceritakan bagaimana seseorang membuat roti. Sementara itu, narasi ekspositoris bersifat khusus apabila berusaha mengisahkan suatu kejadian yang khas, dan hanya terjadi satu kali. Kejadian yang dikisahkan ini hanya terjadi pada suatu waktu tertentu. Wacana ini dapat berupa pengalaman seseorang pertama kali mengarungi

samudra. Menurut Zahara dan Husin (2009: 25), contoh narasi ekspositoris ini yaitu biografi, autobiografi, laporan perjalanan, dan lain-lain.

## 2) Narasi Sugestif

Narasi sugestif adalah narasi yang bertujuan untuk memberi makna atau peristiwa sebagai suatu pengalaman, bukan untuk memperluas pengetahuan informasi seseorang. Narasi jenis ini selalu melibatkan imajinasi pembaca karena sasaran utamanya adalah makna peristiwa. Penyajian kisah dalam narasi sugestif dibuat dengan rangkaian-rangkaian sedemikian rupa sehingga merangsang imajinasi pembaca. Pembaca dapat menarik suatu makna yang secara jelas setelah selesai membaca narasi ini.

Berdasarkan pengertian di atas, perbedaan narasi ekspositoris dan narasi sugestif menurut Keraf (2001: 138–139) dapat dilihat dalam tabel berikut.

**Tabel 1: Perbedaan Narasi Ekspositoris dan Narasi Sugestif**

No.	Narasi Ekspositoris	Narasi Sugestif
1.	Memperluas pengetahuan.	Menyampaikan makna.
2.	Menyampaikan informasi suatu peristiwa.	Melibatkan imajinasi.
3.	Didasarkan pada penalaran untuk mencapai kesepakatan rasional.	Penalaran berfungsi sebagai alat penyampaian makna.
4.	Bahasanya condong ke bahasa informatif sehingga menitikberatkan kata-kata denotatif.	Bahasanya cenderung figuratif sehingga menitikberatkan kata-kata konotatif.

## 3. Tinjauan tentang Media Pembelajaran

### a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang berarti tengah, perantara, atau pengantar. Menurut AECT (melalui Arsyad, 2011: 3), media diartikan sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan



pesan dan informasi. Di sisi lain, Pringgawidagda (2002: 145) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dipakai sebagai saluran untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada pembelajar. Media pembelajaran tersebut dapat menambah efektivitas interaksi antara pengajar dan pembelajar.

Pengertian media menurut Soeparno (1980: 1) adalah suatu alat yang merupakan saluran untuk menyampaikan suatu pesan atau informasi dari suatu sumber kepada penerima. Yang dimaksud dengan pesan atau informasi tersebut adalah guru. Sementara itu, penerima informasi yang dimaksud adalah siswa. Di pihak lain, Sanaky (2009: 3) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Media pembelajaran ini menjadi proses berkomunikasi pada saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan pengertian-pengertian media di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada siswa dalam pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran ini dapat membantu proses interaksi antara guru dan siswa pada saat kegiatan belajar mengajar.

#### **b. Fungsi Media Pembelajaran**

Fungsi utama media pembelajaran menurut Arsyad (2011: 15) adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Sementara Kemp & Dayton (melalui Arsyad, 2011: 19) mengemukakan bahwa fungsi media

pembelajaran, yaitu: (1) memotivasi minat atau tindakan, (2) menyajikan informasi, dan (3) memberi instruksi.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dianjurkan untuk mempertinggi kualitas pembelajaran. Tingginya proses dan hasil pembelajaran ini berkenaan dengan taraf berpikir siswa. Berarti, penggunaan media pembelajaran berkaitan dengan tahap berpikir siswa. Menurut Sudjana dan Rivai (2002: 3), tahap berpikir manusia mengikuti perkembangan dari berpikir konkret ke berpikir abstrak. Mereka berpikir dari hal-hal yang sederhana menuju ke berpikir kompleks. Melalui media pembelajaran ini, siswa diharapkan mampu menyederhanakan hal-hal yang kompleks menjadi sederhana dan hal-hal abstrak dapat dikonkretkan.

Berdasarkan penjelasan di atas, fungsi media pembelajaran adalah sebagai alat bantu dalam menyajikan informasi pada saat mengajar sehingga dapat mempengaruhi minat siswa dalam belajar. Berarti, penyajian informasi melalui media ini dianjurkan dapat memudahkan guru menciptakan suasana pembelajaran.

### **c. Manfaat Media Pembelajaran**

Media pembelajaran dapat memberi manfaat dalam proses belajar siswa. Menurut Sudjana dan Rivai (2002: 2), manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa adalah sebagai berikut.

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami siswa dan memungkinkan siswa mencapai tujuan pembelajaran.

- 3) Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan guru sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga.
- 4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar karena tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga beraktivitas lain seperti mengamati, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Pendapat lain dari para ahli mengatakan bahwa media pembelajaran bermanfaat secara praktis. Manfaat praktis media pembelajaran menurut Arsyad (2011: 26) adalah sebagai berikut.

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi lebih berlangsung antara siswa dan lingkungannya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu, seperti: (a) objek atau benda yang terlalu besar untuk ditampilkan langsung di ruang kelas dapat diganti dengan foto, gambar, *slide*, relita, film, radio, atau model, (b) objek atau benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indera dapat disajikan dengan bantuan mikroskop, film, *slide*, atau gambar, (c) kejadian langka yang terjadi di masa lalu atau terjadi sekali dalam puluhan tahun dapat ditampilkan melalui rekaman video, film, foto, atau *slide*, (d) objek atau proses yang rumit seperti peredaran darah dapat ditampilkan secara konkret melalui film, gambar, *slide*, atau simulasi komputer, (e)

kejadian atau percobaan yang dapat membahayakan dapat disimulasi dengan media seperti komputer, film, dan video, dan (f) peristiwa alam seperti terjadinya letusan gunung berapi atau proses yang dalam kenyataan memakan waktu lama seperti proses kepompong menjadi kupu-kupu dapat disajikan dengan video, *slide*, atau simulasi komputer.

- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi antara guru, masyarakat, dan lingkungannya.

Berdasarkan uraian dan pendapat beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan beberapa manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran, yaitu: (1) adanya variasi pembelajaran sehingga siswa tidak bosan dan siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran, (2) menumbuhkan motivasi belajar siswa dengan harapan kualitas pembelajaran lebih meningkat, dan (3) memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat meningkatkan proses dan hasil belajar siswa.

#### **d. Jenis-jenis Media Pembelajaran**

Media yang dapat digunakan dalam pembelajaran banyak jenisnya. Menurut Bretz (melalui Sadiman dkk., 2002: 20), media pembelajaran dibagi menjadi tiga macam, yaitu suara, visual, dan gerak. Visual sendiri dibedakan menjadi tiga macam, yaitu gambar, garis, dan simbol. Di samping itu, Bretz (melalui Sadiman dkk., 2002: 20) mengklasifikasikan media menjadi delapan macam, yaitu: (1) media audio visual gerak, (2) media audio visual diam, (3) media audio visual semi-gerak, (4) media visual gerak, (5) media visual diam, (6)

media semi-gerak, (7) media audio, dan (8) media cetak. Beberapa jenis media pembelajaran juga dikemukakan oleh Sudjana dan Rivai (2002: 3), yaitu media grafis, media tiga dimensi, media proyeksi, dan penggunaan lingkungan.

#### 1) Media grafis

Media grafis sering disebut media dua dimensi, yaitu media yang memiliki panjang dan lebar. Contoh media ini adalah gambar, foto, grafik, bagan atau diagram, poster, komik, dan kartun.

#### 2) Media tiga dimensi

Media ini berbentuk model seperti model padat, model penampang, model susun, model kerja, *mock up*, dan diorama.

#### 3) Media proyeksi

Media proyeksi ini meliputi *overhead projector* (OHP), *slide*, film strip, dan film.

#### 4) Penggunaan lingkungan

Lingkungan dapat menjadi media pembelajaran. Berarti siswa secara langsung dapat mempelajari lingkungan dengan cara seperti survei, berkemah, *field trip* (karyawisata), dan praktik lapangan.

Berdasarkan pendapat-pendapat ahli tersebut, jenis-jenis media pembelajaran dapat dibagi menjadi empat macam, yaitu media audio, visual, audio visual, dan lingkungan. Contoh keempat jenis media tersebut adalah 1) media audio berupa radio, 2) media visual berupa diorama, poster, dan lain-lain, 3) media audio visual berupa film, televisi, dan lain-lain, dan 4) penggunaan lingkungan seperti karyawisata, praktik lapangan, dan lain-lain.

#### **e. Kriteria Memilih Media Pembelajaran**

Pemilihan media pembelajaran memerlukan kriteria-kriteria tertentu. Hal ini dimaksudkan agar penggunaan media sesuai dengan tujuan pembelajaran. Menurut Sudjana dan Rivai (2002: 45), kriteria-kriteria pemilihan media pembelajaran adalah sebagai berikut.

1) Ketepatannya dengan tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan. Tujuan ini berisi unsur pemahaman, aplikasi, dan sintesis yang memungkinkan media pembelajaran.

2) Dukungan terhadap isi bahan pembelajaran.

Agar siswa mudah memahami bahan pelajaran yang bersifat fakta, konsep, dan generalisasi, diperlukan media pembelajaran.

3) Kemudahan memperoleh media.

Media yang diperlukan mudah diperoleh dan mudah dibuat, setidaknya mudah dibuat oleh guru.

4) Keterampilan guru dalam menggunakannya.

Media jenis apa pun diharapkan dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran. Penggunaan alat canggih tidak berarti apa-apa, apabila guru tidak dapat menggunakannya.

5) Tersedia waktu untuk menggunakannya.

Tersedia waktu yang cukup sehingga penggunaan media dapat bermanfaat bagi siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

6) Sesuai dengan taraf berpikir siswa.

Pemilihan media harus sesuai dengan taraf berpikir siswa agar makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami siswa.

#### **4. Tinjauan tentang Media Televisi *Reality Show***

Televisi adalah media yang menyampaikan pesan-pesan pembelajaran secara audio visual dengan disertai unsur gerak (Sadiman, dkk., 2002: 71). Berarti dapat dikatakan bahwa televisi merupakan proyeksi lambang verbal, visual, dan gerak yang sekaligus dipancarkan ke pesawat-pesawat penerima (Soeparno, 1980: 56). Televisi bisa menjadi media yang menarik, modern, dan selalu siap diterima penonton dengan acara-acara yang ditayangkan. Perhatian penonton sepenuhnya dapat dipikat melalui media ini.

Program acara yang ditayangkan di televisi beraneka ragam dan memiliki tingkat kemenarikan tersendiri. Menurut Soeparno (1980: 56), program tayangan di televisi dapat dimanfaatkan secara langsung maupun tak langsung. Pemanfaatan secara langsung dilakukan dengan mempresentasikan materi ajar pada acara yang memang direncanakan untuk itu, misalnya acara siaran pelajaran Bahasa Inggris. Sementara itu, pemanfaatan secara tak langsung dapat dilakukan dengan cara menggunakan cerita yang biasa diselenggarakan dalam acara televisi, misalnya cerita film atau acara sandiwara.

Salah satu cara pemanfaatan televisi secara tak langsung yaitu dengan memanfaatkan program televisi yang ada. Program acara tersebut adalah *reality show*. *Reality show* menurut Set (2008: 185) adalah jenis tayangan yang menampilkan aktivitas nyata dari pembawa acara dan berbagai aspek pendukungnya (talent, objek, lokasi, situasi, dramatika). Secara istilah, *reality*

*show* berarti pertunjukan yang asli (nyata) dan tidak dibuat-buat. Kejadian ini diambil dari keseharian masyarakat secara apa adanya. Tayangan ini pun dapat dikatakan tayangan realitas masyarakat. Seiring berkembangnya zaman, tayangan ini tidak sepenuhnya nyata dari masyarakat karena ada campur tangan dari para kreator yang ikut mengarahkan tayangan ini. Tampilan ekspresi seperti bahagia, takut, dan sedih dituju sedapat mungkin dapat terlihat menarik di depan kamera.

Salah satu program tayangan televisi *reality show* adalah “Jika Aku Menjadi”. “Jika Aku Menjadi” merupakan sebuah program *reality show* yang ditayangkan oleh televisi swasta Trans TV. *Reality show* ini menampilkan perjalanan pembawa acara yang ikut merasakan kisah perjalanan sesosok orang yang disorotinya. Pembawa acara diajak melakukan keseharian yang mungkin belum pernah dijalannya di sebuah keluarga kalangan kelas bawah. Tayangan ini memiliki jalan cerita yang berurutan setiap peristiwa yang ditampilkan. Informasi yang disuguhkan tersebut diharapkan mampu merangsang alur berpikir siswa dalam membuat karangan narasi.

## **5. Penilaian Kemampuan Menulis**

Penilaian adalah pengambilan suatu keputusan terhadap sesuatu dengan ukuran baik atau buruk (Arikunto, 2007: 3). Dengan kata lain, penilaian ini bersifat kualitatif. Dengan adanya kegiatan penilaian, guru dapat mengetahui seberapa jauh pencapaian siswa terhadap pembelajaran yang telah diberikan.

Penilaian suatu hasil karangan bersifat subjektif. Untuk menghindari hal itu, diperlukan pedoman penilaian. Pedoman penilaian yang banyak digunakan adalah pedoman yang dari program ESL (*English as a Second Language*). Berikut



merupakan pedoman penilaian yang telah dimodifikasi dari Hartfield dkk (melalui Nurgiyantoro, 2011: 441–442).

**Tabel 2: Pedoman Penilaian Tugas Menulis dengan Pembobotan Tiap Komponen**

PROFIL PENILAIAN KARANGAN		
NAMA:		
JUDUL:		
SKOR		KRITERIA
I S I	27-30	SANGAT BAIK-SEMPURNA: padat informasi * substantif * pengembangan tesis tuntas * relevan dengan permasalahan
	22-26	CUKUP-BAIK: informasi cukup * substansi cukup * pengembangan tesis terbatas * relevan dengan masalah tetapi tidak lengkap
	17-21	SEDANG-CUKUP: informasi * substansi * pengembangan tesis tidak cukup * permasalahan tidak cukup
	13-16	SANGAT-KURANG: tidak berisi * tidak ada substansi * tidak ada pengembangan tesis * tidak ada permasalahan
O R G A N I S A S I	18-20	SANGAT BAIK-SEMPURNA: ekspresi lancar * gagasan diungkapkan dengan jelas * padat * tertata dengan baik * urutan logis * kohesif
	14-17	CUKUP-BAIK: kurang lancar * kurang terorganisir * tetapi ide utama terlihat * beban pendukung terbatas * urutan logis tetapi tidak lengkap
	10-13	SEDANG-CUKUP: tidak lancar * gagasan kacau, terpotong-potong * urutan dan pengembangan tidak logis
	7-9	SANGAT-KURANG: tidak komunikatif * tidak terorganisir * tidak layak nilai
K O S A R A	18-20	SANGAT BAIK-SEMPURNA: pemanfaatan potensi kata cangguh * pilihan kata dan ungkapan tepat * menguasai pembentukan kata
	14-17	CUKUP-BAIK: pemanfaatan kata agak cangguh * pilihan kata dan ungkapan kadang-kadang kurang tepat tetapi tidak mengganggu
	10-13	SEDANG-CUKUP: pemanfaatan potensi kata terbatas * sering terjadi kesalahan penggunaan kosakata dan dapat merusak makna
	7-9	SANGAT-KURANG: pemanfaatan potensi kata asal-asalan * pengetahuan tentang kosakata rendah * tidak layak nilai
B A H A S A	22-25	SANGAT BAIK-SEMPURNA: konstruksi kompleks tetapi efektif * hanya terjadi sedikit kesalahan yang penggunaan bentuk kebahasaan
	18-21	CUKUP-BAIK: konstruksi sederhana tetapi efektif * kesalahan kecil pada konstruksi kompleks * terjadi jumlah kesalahan tetapi makna tidak kabur
	11-17	SEDANG-CUKUP: terjadi kesalahan serius dalam konstruksi kalimat * makna membingungkan atau kabur
	5-10	SANGAT-KURANG: tidak menguasai aturan sintidaksis * terdapat banyak kesalahan * tidak komunikatif * tidak layak nilai
M E K A N	5	SANGAT BAIK-SEMPURNA: menguasai aturan penulisan * hanya terdapat beberapa kesalahan ejaan
	4	CUKUP-BAIK: kadang-kadang terjadi kesalahan ejaan tetapi tidak mengaburkan makna
	3	SEDANG-CUKUP: sering terjadi kesalahan ejaan * makna membingungkan

I		atau kabur
K	2	SANGAT-KURANG: tidak menguasai aturan penulisan * terdapat banyak kesalahan ejaan * tulisan tidak terbaca * tidak layak nilai
JUMLAH:	PENILAI:	
KOMENTAR:		

## B. Penelitian yang Relevan

Penelitian ini berjudul *Keefektifan Media Televisi Reality Show dalam Pembelajaran Menulis Narasi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Banguntapan Bantul*. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian Rahmawati (2008) yang berjudul *Keefektifan Media Brosur Perjalanan Wisata dalam Pembelajaran Menulis Narasi Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Gamping Sleman Yogyakarta*. Penelitian Rahmawati (2008) ini menyimpulkan bahwa: (1) ada perbedaan yang signifikan antara siswa yang menulis narasi dengan menggunakan media brosur perjalanan dan yang tanpa menggunakan media brosur perjalanan, (2) penggunaan media brosur perjalanan wisata efektif digunakan dalam menulis narasi siswa kelas VIII SMP Negeri 3 Gamping Sleman Yogyakarta.

Penelitian Rahmawati (2008) relevan dengan penelitian ini karena sama-sama membahas tentang menulis narasi dengan menggunakan media. Selain itu, jenis penelitian yang digunakan sama-sama menggunakan jenis penelitian eksperimen semu. Perbedaan penelitian ini adalah penelitian Rahmawati (2008) menggunakan media brosur perjalanan, sedangkan penelitian ini menggunakan media televisi *reality show*.

Selain penelitian di atas, terdapat penelitian lain yang relevan dengan penelitian ini, yaitu penelitian Ardianta (2010) yang berjudul *Keefektifan Penggunaan Karikatur sebagai Media Pembelajaran Menulis Karangan Narasi*

*pada Kelompok Belajar Anak Jalanan Kali Code*. Penelitian Ardianta relevan dengan penelitian ini karena sama-sama digunakan dalam menulis narasi. Perbedaan dengan penelitian ini adalah penelitian Ardianta menggunakan media karikatur, sedangkan penelitian ini menggunakan media televisi *reality show*.

### **C. Kerangka Pikir**

Menulis merupakan hal yang tidak mudah dilakukan dibandingkan dengan keterampilan berbahasa lainnya. Dalam menulis dibutuhkan latihan yang teratur untuk menghasilkan karangan yang baik. Karangan yang baik tersebut dapat dilihat dari segi penguasaan bahasa seperti struktur kalimat dan diksi. Anggapan bahwa menulis itu sulit menjadikan siswa merasa tidak mampu menulis.

Untuk mengatasi permasalahan di atas, guru berusaha menemukan cara yang tepat untuk meningkatkan keterampilan menulis siswa, khususnya dalam menulis narasi. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mencapai tujuan tersebut adalah penggunaan media pembelajaran. Media ini diharapkan dapat membantu guru dan siswa untuk berinteraksi secara komunikatif. Melalui pembelajaran kreatif dan inovatif ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Melalui penelitian eksperimen, media televisi *reality show* yang diduga dapat meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa perlu diuji keefektifannya sebagai media pembelajaran. Media ini diharapkan dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa.

#### **D. Pengajuan Hipotesis**

Berdasarkan kajian teori, kajian hasil penelitian yang relevan, dan kerangka pikir di atas, hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Ada perbedaan keterampilan menulis narasi yang signifikan antara kelompok yang diberi pembelajaran dengan menggunakan media televisi *reality show* dan kelompok yang diberi pembelajaran tanpa menggunakan media televisi *reality show*.
2. Penggunaan media televisi *reality show* dalam pembelajaran menulis narasi lebih efektif daripada pembelajaran tanpa menggunakan media televisi *reality show*.